

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي المواد الدراسية اللغوية التي توجّه إلى دفع التلاميذ، وإرشادهم، وانبأهم، وبناء مهاراتهم، وزيادة دوافعهم على اللغة العربية استقبالية أو تعبيرية.^١ أما المهارات الاستقبالية هي مهارات الشخص ليفهم كلام القائل والقراءة. وتضمن هذه المهارة على قسمين هي مهارة الاستماع ومهارة القراءة. وأما المهارات التعبيرية هي مهارات الشخص ليعبّر نفسه حينما يتصل بآخر. وتضمن هذه المهارة على قسمين هي مهارة الكلام ومهارة الكتابة. كانت المهارات التعبيرية تسمى بالمهارات الإنتاجية، لأن حينما يعبر الشخص نفسه بكلامه أو بكتابه فهو يؤتج اللغة من نفسه للتصال بين الأفراد، ويعرض فكرته على آخر وهو الذي يسمى بالترميز (*encoding*). وبذلك، المهارات الإنتاجية هي مهارات الشخص ليعرض الفكرة أو العاطفة من نفسه إلى آخر لسانا أو كتابا.^٢

^١ Menteri Agama Republik Indonesia, *Pedoman Kurikulum Madrasah ٢٠١٣ Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, ٢٠١٤), ٢٤.

^٢ Moh Matsna dan Leoni Erta Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*, (Tangerang Selatan: Alkitabiah, ٢٠١٢), ١٢١.

وتعليم اللغة العربية كلغة أجنبية منذ فترة طويلة، ويتم تدريسها في إندونيسيا رسمياً كان أو غير رسمي، ويتدوّه من الدراسة الابتدائية حتى الدراسية الجامعية. لأن اللغة العربية لها فوائد عظيمة للشعب الاندونيسي، يعني كلغة دينية، وثقافية، وعلمية، ولغة اتصالية مع العرب.^٣ ولذلك، اللغة العربية في اندونيسيا تتركز إلى تحصيل المهارات اللغوية الأساسية، يعني مهارة الاستماع، ومهارة القراءة، ومهارة الكلام، ومهارة الكتابة.

ومن العوامل المؤثرة في نجاح تعليم اللغة الأجنبية هي تعليم المفردات التي كانت عنصراً من العناصر المهمة في استخدام اللغة الأجنبية. وبعبارة أخرى في استيعاب اللغة الأجنبية وجب على التلاميذ أن يحفظوا مائتين مفردة على أقل وبعض قواعد نحو اللغة المدروسة.^٤ تعتمد نوعية المهارة اللغوية على كمية المفردات التي استوعبها التلاميذ، كلما كثرت المفردات التي استوعبها التلاميذ زادت قدرتهم على المهارات اللغوية.^٥

^٣ Ubaid Ridho, *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (An-Nabighah. Vol ١ (٢٠), ٢٠١٨), ٢٠.

^٤ Furqanul Aziz, *Pengajaran Bahasa Komunikatif, Teori dan Praktik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ١٩٩٦), ١١.

^٥ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, ١٩٩٦), ٢.

ومما سبق يبدو لنا أن تعليم المفردات مهم في تعليم اللغة الأجنبية، فهكذا في تعليم اللغة العربية. إذا كان التلاميذ قادرين على استيعاب المفردات الكثيرة فيقدرون على المهارات اللغوية كالاستماع والتكلم والقراءة والكتابة. وبجانب على ذلك، لكي يحصل التلاميذ على حصول التعلم الجيد، فيجب التلاميذ أن يمتلك دافعية التعلم الجيد أيضاً، لأن في التعليم، كانت الدافعية هي شئبة مؤثرة على التلاميذ أن تدفعهم العملية التعليمية.^٦

وقال أغوس سفريونو أن هناك ارتباط بين دافعية التعلم وحواصل التعليم. والدافعية هي عملية لترقية ميل التلاميذ على الدراسة، واحتفاظه، ومراقبته. ويجب أن يرتقي ميل التلاميذ على الدراسة في كل عملية تعليمية. لأن الميل العالي سيؤثر على عملية التلاميذ في العملية التعليمية. وبذلك، إذا كان ميل التلاميذ على الدراسة وطىء، فصعب التلاميذ لتحصيل اهداف التعليم المتوقعة.^٧

^٦ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, ٢٠٠٣), ٨٦.

^٧ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠١٢), ١٦٦.

ولترقية الدافعية لدى التلاميذ، يمكن المدرس ان يطور التعليم و التعلم باستخدام الوسائل التعليمية. الوسائل التعليمية مهمة لأنها تستطيع أن تجذب إيتباه التلاميذ، وتزيد فهمهم عن المواد التعليمية، وتعطيهم البيانات القوية، وتوصل لهم المعلومات، وتفسر لهم البيانات سهلة، وترفع لهم الحماسة للتعليم وسعادتهم، وتدفعهم ليذهبوا إلى المدرسة، وتستطيع أن تتركز المعرفة، وتحرك العملية التعليمية.^٨

جنباً إلى تطوير الزمن، أن استخدام الإنترنت ازدهاد. وهذا باعتبار على بيانات الاستطلاع التي بحثها (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia-APJII) في السنة ٢٠١٧ تدل على المستخدمين الذين يستخدمون الإنترنت هم ١٤٣،٢٦ مليون فرد من ٢٦٢ مليون فرد في اندونيسيا فصار ٥٤،٦٨ % فرد تقريبا. والنسبة المئوية التي تستخدم الإنترنت باستخدام الهاتف الذكي هي ٤٤،١٦ % فرد، واستخدام الابلتوب (laptop) أو الكمبيوتر هي ٤،٤٩ % فرد، وبقيتها هي ٣٩،٢٨ % تستخدم الهاتف الذكي والكمبيوتر.^٩

^٨ Acep Hermawan, *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠١١), ٢٢٥

^٩ APJII, *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. (Laporan penelitian), ٢٠١٧

واستنادا إلى البيانات من (Decision Lab) و (Mobile Marketing Association) الذان

يبحثان عن دراسة اللعبة في إندونيسيا أن مجموعة لاعبي الهاتف الذكي يبلغ ٦٠ مليون فرد.^{١٠} فتكون

هذه الحالة تحدة للمدرس، لأن اللعبة ستكون أن تنقص دافعية التعلم لدى التلاميذ، كما في البحث

الذي بحثته نور الجنة أن التلاميذ الذين يدمنون على اللعبة فتكون أن تنقص دافعتهم حتى تنقص

حواصل تعليمهم، وما هم يفتكرون في دراستهم بل يفتكرون كيف في تطوير لعبتهم فقط.^{١١} وباعتبار

على البيانات المذكورة، فينبغي المدرس أن يدرك استخدام التكنولوجيا و الهاتف الذكي كانا

ازدهادين،^{١٢} حتى يجب المدرس أن ينتفع ذلك التكنولوجي كوسائل تعليمية ويستطيع المدرس أن

يبدل فكرة التلاميذ عن استخدام الهاتف الذكي من اللعبة إلى الدراسة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

^{١٠} Lely Maulida, *Jumah gamer di Indonesia capai ١٠٠ juta di ٢٠٢٠*, (Online tersedia di: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-١٠٠-juta-di-٢٠٢٠-b١U٧٧٩c٤A>, ٢٠١٨), diakses pada tanggal ٢٥ Juni ٢٠١٩

^{١١} Nurul Jannah, Mudjiran, dan Herman Nirwana, *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*, (KONSELOR Vol (٤) No. ٤ ISSN ١٤١٢-٩٧٦٠, ٢٠١٥), ٢٠٤.

^{١٢} Yusring Sanus Baso, *Pemanfaatan Poliferasi Smartphone dalam Peningkatan Mufradat Mahasiswa*, (Prosiding: Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Generasi Milenial dalam Memasuki Era Industri ٤.٠ di Indonesia, Jakarta: UAI, ٢٠١٨), ٥

والآن، كثير من المدارس اللاتي يستخدمن الوسائل الحديثة وتكنولوجي الكمبيوتر والإنترنت في العملية التعليمية. وإحدى المدارس منها هي مدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي . وتعليم اللغة العربية فيها يستخدم احد البرامج الموجودة في الهاتف الذكي وهي البرنامج كاهوت . والبرنامج كاهوت هو برنامج المسابقة على الانترنت الذي يعرض اسئلة الاختبار الموضوعي ويستطيع المدرس أن يتطوره ويعرضه على نمط اللعبة، وإعطاء الدرجة للتلاميذ الذين يجيبون السؤال صحيحا، والبرنامج سيعرض اسماء التلاميذ الذي يتبعون به . واستخدام هذا البرنامج سهل ورخيص جدا، لأنه لا يحتاج إلى كثير من القرطاس وما يكفي أن ينتفع بمعمل الكمبيوتر وشبكة الانترنت الموجودة في المدرسة، أو بالهاتف الذكي الذي يمتلكه التلاميذ.^{١٣}

ويستطيع البرنامج كاهوت أن يسهل المدرس تقييم حواصل التعليم للتلاميذ سهلا، ولا شك أن حضور التكنولوجيا يكون خيارا للمدرس في تطوير شكل الاختبار المبدعي والمتنوعي والمتقدمي .

وبحث الباحث هذا البحث لأنه موسوس إلى المشكلة المذكورة السابقة، وإذا تركها فسيئة لتطوير اللغة العربية في المدرسة.

^{١٣} Kahoot, *The Kahoot! Guide to Creating & Playing Learnign Games ٢rd Edition*, (www.kahoot.com, ٢٠١٧)

وعمله الباحث أيضا ليساعد التلاميذ على استيعاب مفردات اللغة العربية المدروسة.

فبذلك البرنامج كاهوت مصدر من مصادر التعليم الذي يستخدم المدرس في العملية التعليمية. وبعد

ما عمل المدرس تعليم المفردات اللغة العربية باستخدام البرنامج كاهوت فنظر الباحث وجود ترقية

دافعية التلاميذ إلى التعلم. وبذلك، يريد الباحث أن يبحث عن استخدام البرنامج كاهوت تحت

عنوان: آراء التلاميذ في استخدام البرنامج كاهوت وآثاره على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم

على مفردات اللغة العربية.

ب. تحقيق البحث

باعتبار على خلفية البحث المذكورة، يقدم الباحث تحقيق البحث كما يلي:

١. ما آراء تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي في استخدام

البرنامج كاهوت كوسيلة تعليم اللغة العربية؟

٢. كيف دافعية تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي إلى تعلم

اللغة العربية؟

٣. كيف استيعاب تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي على

مفردات اللغة العربية؟

٤. كيف أثر استخدام البرنامج كاهوت على دافعية تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر

الثانوية العامة ٧ بسكابومي إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية؟

ج. أهداف البحث

أما أهداف البحث في هذا البحث كما يلي:

١. لمعرفة آراء تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي في استخدام

البرنامج كاهوت كوسيلة تعليم اللغة العربية.

٢. لمعرفة دافعية تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي إلى تعلم

اللغة العربية.

٣. لمعرفة استيعاب تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي على

مفردات اللغة العربية.

٤ . لمعرفة أثر استخدام البرنامج كاهوت على دافعية تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة الأزهر

الثانوية العامة ٧ بسكابومي إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية .

د . فوائد البحث

استنادا إلى أهداف البحث المذكورة، فيكون هذا البحث يعطي اثنا فوائد، كما يلي:

١ . الفوائد النظرية

يمكن أن يعطي الباحث المساهمة على تطوير تعليم اللغة العربية، ويستطيع أن يغني

المفهوم أو النظري الذان يساعدان إلى تطوير تعليم اللغة العربية وخصوصا للتعليم الذي يتعلق

بتأثير استخدام البرنامج كاهوت على دافعية التعلم لدى التلاميذ و استيعاب مفردات اللغة

العربية لهم . ويكون هذا البحث موادا لتنمية بحث اللغة العربية في المستقبل .

٢ . الفوائد العملية

يمكن أن يعطي الباحث المساهمة على تطوير تعليم اللغة العربية في ميدان الوسائل

التعليمية، ويسهل المدرس أن يرتقي استيعاب مفردات اللغة العربية للتلاميذ و دافعية التعلم

لديهم في دراسة اللغة العربية.

ويكون هذا البحث مفيدا للباحث، والتلاميذ، والمعلمين، والمدرسة.

(أ) . للباحث

يروج الباحث أن هذا البحث يرقى قدرة الباحث على تطوير الوسائل



(ج) . للتلاميذ

ويستطيع أن يدفع هذا البحث إلى التلاميذ في تعليم اللغة العربية.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

(د) . للمدرسة

ويستطيع أن يكون هذا البحث مفيدا لنوعية الوسائل التعليمية في تعليم

مفردات اللغة العربية في أي المدرسة.

هـ. البحوث السابقة المناسبة

البحوث السابقة هي الدراسات السابقة التي يستخدمها الباحث قيادة واعتمادا في تطوير بحثه، إذن لابد للبحوث السابقة والبحوث التي بعدها عندها العلاقة بحيث تثير الأفكار الأساسية لهذا البحث الذي سيقوم به الباحث. وبعد مدة طويلة وجد الباحث البحوث تتقارب بالبحث الذي بحثه الباحث، ولكن هناك اختلاف بينه وبينها، وهذه هي البحوث السابقة:

١. رسالة الماجستير تحت عنوان *The Effects of the Online Game Kahoot!*

on Science Vocabulary Acquisition التي بحثها جوسيف فيدي (Joseph Pede) في

السنة ٢٠١٧ وهو طالب في جامعة روان نيوجرسي (Rowan University New Jersey)،

أمريكية. وحوصل هذا البحث أن البرنامج كاهوت له فعالية ايجابية على ترقية استيعاب

المفردات العلمية للتلاميذ. بالإضافة إلى ذلك، التعليم باستخدام البرنامج كاهوت له فوائد

كما يلي: أن يحفظ التركيز للتلاميذ على التعليم حتى يستطيع أن يرقى حواصل التعليم، و

يرفع للتلاميذ الحماسة، وسعادتهم، ويدفعهم ليدرسوا التعليم لأن البرنامج كاهوت مثير.^{١٤}

والعلاقة بين هذا البحث والبحث التالي تعني متساويا في بحث يتعلق بالبرنامج كاهوت. أما

^{١٤} Josep Pede, *The Effects of the Online Game Kahoot! on Science Vocabulary Acquisition*, (Tesis. New Jersey, United States: Rowan University, ٢٠١٧)

الاختلاف بينهما يكمن في موقع البحث وآثار البرنامج، والموقع هذا البحث هي تلاميذ الفصل الثامن في مدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي، وآثاره على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية.

٢. رسالة الماجستير تحت عنوان *The Effects of Kahoot! on Vocabulary Acquisition and Retention of Students with Learning Disabilities and the Other Health Impairments* التي بحثتها كاترين أيلسابت شيارميل (Kathryn Elizabeth Ciaramella) في السنة ٢٠١٧ وهي طالبة في جامعة روان نيو جيرسي (Rowan University New Jersey)، أمريكية. وحوصل هذا البحث أن البرنامج كاهوت له فعالية على ترقية استيعاب المفردات للتلاميذ العاجزة. وهم يشعرون بسرور في دراستهم.^{١٥} والعلاقة بين هذا البحث والبحث التالي تعني متساويا في بحث يتعلق بالبرنامج

كاهوت. أما الاختلاف بينهما يكمن في موقع البحث وآثار البرنامج، والموقع هذا البحث هي

^{١٥} Ciaramella, K. E, *The Effects of Kahoot! on Vocabulary Acquisition and Retention of Students with Learning Disabilities and the Other Health Impairments*, (Tesis. New Jersey, United States: Rowan University, ٢٠١٧)

تلاميذ الفصل الثامن في مدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكابومي، وآثاره على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية.

٣. الدورية تحت عنوان *The Effectiveness of Kahoot! as an Educational Tool in Middle School Chinese Class*

التي بحثها وي لو (Wei Lu) في السنة ٢٠١٧،

وهي موجودة في: <https://luwe3.wordpress.com/artifact-٧/>، وحواصل هذا البحث

أن البرنامج كاهوت يستطيع أن يرفع حواصل التعليم للتلاميذ. وهذا البرنامج مستخدمة

بسهولة، وله نظر مثير وألعاب الذي يستطيع أن يكون التلاميذ مزاحمة بين أصدقائهم في الصل

حتى يرفع دوافع التلاميذ واهتمامهم في التعليم. وهذا البرنامج له فعالية على مهارة الاستماع

والقراءة، ولكن على مهارة الكلام والكتابة غير فعالية.^{١٦} والعلاقة بين هذا البحث والبحث

التالي تعني متساويا في بحث يتعلق بالبرنامج كاهوت. أما الاختلاف بينهما يكمن في موقع

البحث وآثار البرنامج، والموقع هذا البحث هي تلاميذ الفصل الثامن في مدرسة الأزهر

^{١٦} Wei Lu, *The Effectiveness of Kahoot! as an Educational Tool in Middle School Chinese Class*, (2017), <https://luwe3.wordpress.com/artifact-٧/>

الثانوية العامة ٧ بسكابومي، وآثاره على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية.

٤. البحث الذي بحثه شايبو (Chaiyo) ونوخام (Nokham) تحت عنوان *The*

effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student's

Perception in the Classrooms Response System في المؤتمر الدولي للفنون

والوسائل و التكنولوجي (*Internasional Conference on Digital Arts, Media and*

Technology-ICDAMT) في شيانج ماي (Chiang Mai)، السنة ٢٠١٧، ص: ١٧٨-

١٨٢. وحوصل هذا البحث أن كاهوت (Kahoot) وقويزيز (Quizizz) و جوجل فورم

(Google Forms) هم تعليم تقنولوجي عمومي كقنية جديدة للتعليم والتعلم في الفصل.

والتعليم مفتعل بالطريق كمايلي: يرابط المدرس الكمبيوتر إلى جهاز العرض لعرض البرنامج

على الشاشة، ثم يستخدم التلاميذ الهاتف الذكي (smartphone)، أوالتاب (Tab)، أو

كمبيوترهم ليحيبوا الاسئلة المعرضة على الشاشة. وبين ثلاثة البرنامج المذكورة، كثير من

المشاركين الذين يحبون أن يستخدموا البرنامج كاهوت وقوينيز عن البرنامج جوجل فورم.^{١٧}

والعلاقة بين هذا البحث والبحث التالي تعني متساويا في بحث يتعلق بالبرنامج كاهوت. أما

الاختلاف بينهما يكمن في موقع البحث وآثار البرنامج، والموقع هذا البحث هي تلاميذ الفصل

الثامن في مدرسة الأزهر الثانوية العامة ٧ بسكاومي، وآثاره على دافعية التلاميذ إلى التعلم

واستيعابهم على مفردات اللغة العربية.

٥. الدورية تحت عنوان استخدام البرنامج كاهوت في تعليم اللغة العربية: نظرة

Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Pembelajaran Bahasa Arab:) واحدة

(*Satu Tinjauan*) الذي مجتواه محمد لقمان ابن الحاکم موحد ساحد (*Muhammad*

وَأَحْمَدُ ذُو الْفَضْلِ (Ahmad Zulfadhli)، و

محمد سيف الأنوار يوسف (Muhammad Saiful Anuar Yusoff)، و شارز المحفول

(Sharizal Mahpol)، و مراحين أحمد (Marahaini Ahamad)، وهم من قسم اللغة

^{1v} Chaiyo, & Nokham, *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System*, (International Conference on Digital Arts, Media and technology, Chang Mai: ICDAMT), 1vA-1A2

بجامعة التكنولوجيا مارا (Universiti Teknologi Mara-UiTM) ماليزيا، في

SEMBARA (Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesustraan Arab) في السنة

٢٠١٧، ISBN : ٩٧٨-٩٦٧-٠٨٩٩-٧٣-٢ . وحواصل هذا البحث أنّ التعليم القائم

بالعبة (Learning Based Game) مستخدم في أي مرحلة الدراسة، وهو مقبول كوسيلة

لترقية حماسة التلاميذ في الفصل . لا بد لنا أن نظوّر التجديد في التعليم وفقا لتطوير التكنولوجيا

الذي يكون تطويرا ازدهارا كل ساعة . والبرنامج كاهوت هو برنامج التعليم على شبكة

الإنترنت الذي يعطي حواصل التعليم والقيّم شاملا . ويستطيع هذا البرنامج أن يتخذ بيئة

التعليم ملموسا ومفرحا . والتلاميذ الذي يدرسون اللغة العربية باستخدام هذا البرنامج

يشعرون بسرور لأنه يساعد التلاميذ في دراستهم . وبذلك، البرنامج كاهوت مقبول كوسيلة

تعليم اللغة العربية في الفصل .^{١٨}

^{١٨} Sahd, M. L., Zulfadhli, A., Yusoff, M. S., Mahpol, S., & Ahmad, M, *Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Satu Tinjauan*, (SEMBARA, ٢٠١٧)

استنادا إلى جميع البحوث المذكورة، فاستنتج الباحث أن هذا البحث له مشابهة ومخالفة مع حواصل البحوث السابقة. فاما المشابهة من هذا البحث هي مشابهة عن بحث استخدام البرنامج كاهوت في التعليم، وأما المخالفة منه هي أن هذا البحث يتركز إلى تأثير استخدام البرنامج كاهوت على دافعية التعلم لدى التلاميذ واستيعاب مفردات اللغة العربية لهم في مدرسة الأزهر الثانوية العامة

٧ بسكابومي .

و. الإطار الفكري

الوسائل التعليمية هي مادة أو آلة أو أساليب أو تقنيات مستخدمة في العملية التعليمية، لكي

توجد عملية التفاعل بين المعلم والتلاميذ في العملية التعليمية لتحقيق أهداف التعليم.^{١٩} الوسائل

التعليمية هي شئ يساعد في العملية التعليمية وإيضاح المعلومات التعليمية واضحا من المدرس

كمدرسل إلى التلاميذ كمستمعين .

و مع تطور الزمن، هناك كثير من المجتمع الذين يستخدمون الهاتف الذكي في حول حياتهم،

ثم ينتفع به المدارس ليصبح وسيلة التعليمية، والوسيلة المستخدمة لتعليم مفردات اللغة العربية على

^{١٩} Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, ٢٠٠٥), ٢.

البرنامج المطابقة في الهاتف الذكي. وأحد البرنامج المستخدمة كوسيلة تعليمية في الهاتف الذكي هي

البرنامج كاهوت. والبرنامج كاهوت هو برنامج التعليم القائم بالعبة (Learning Based Game)،

وهو مستخدم باستخدام الكمبيوتر أو الهاتف الذكي، فيستطيع أن يكون التعليم تجديبا ولا مملا. ومع

أنه عملية التعليم لا يجري فقط في الفصل، ولكن التعليم باستخدام البرنامج كاهوت يمكن إجراءه على

نظام بعيد لأنه يعتمد على أونلين (online) الإنترنت. وقيل البرنامج كاهوت كوسيلة متفاعلة لأنه

مستخدم في التعليم والتعلم لأداء الاختبار القبلي (pretest) والاختبار البعدي (posttest)، وأداء

التدريبات، وترقية المعرفي للتلاميذ، والتصحيحية، والتخصيصة، وغير ذلك. ويستطيع المدرس أن

ينتفع هذا البرنامج في التعليم كاختبار قبلي أو اختبار بعدي، ويستطيع هذا البرنامج أن يعطي مثيرا

للتلاميذ في اللقاء الأول على ترقية دافعية التلاميذ إلى التعلم، لأن هذا البرنامج له مظهر تجديبا،

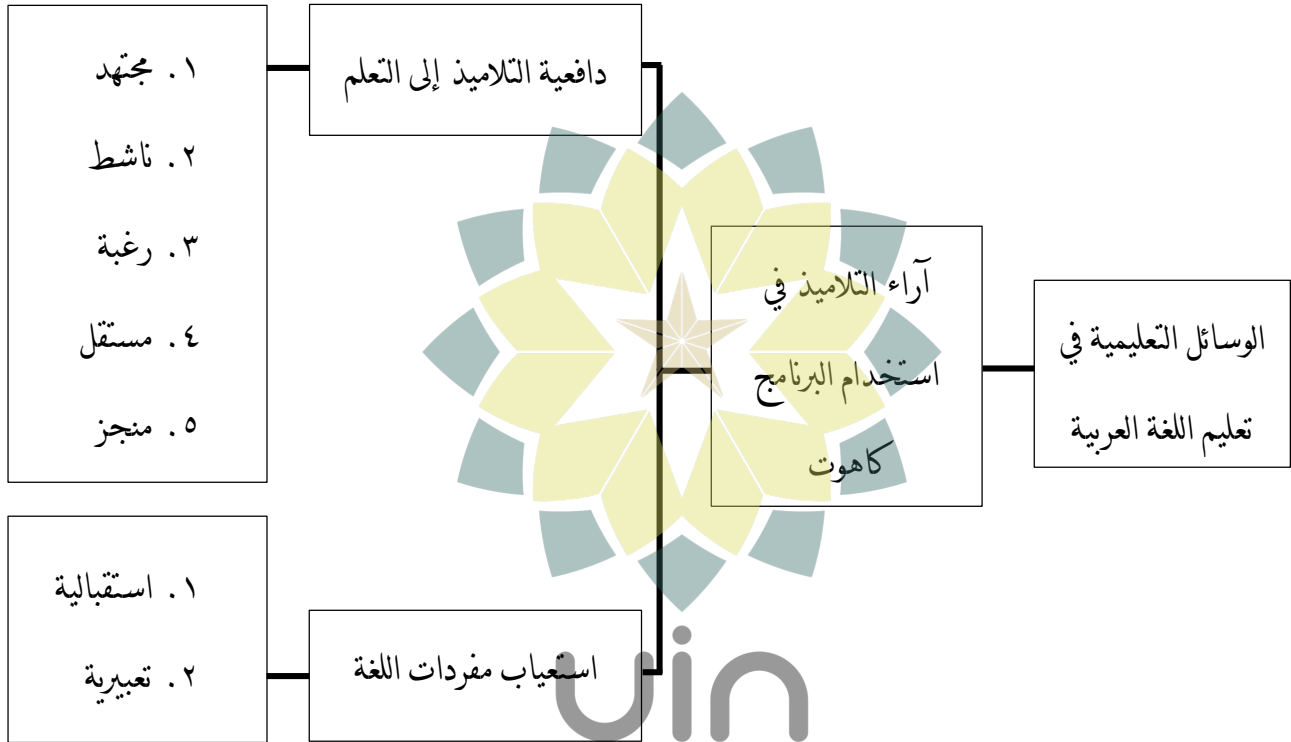
وفريدا، وحديثا طبقا لتطوير الزمن، حتى يرحوبه أن يرتفع دافعية التلاميذ إلى التعلم، واستيعابهم

على مفردات اللغة العربية.

ويوضح الاطار الفكري عن آراء التلاميذ في استخدام البرنامج كاهوت واثاره على دافعية

التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية ، بالرسم البياني كما يلي:

الصورة ١, ١ الرسم البياني عن آراء التلاميذ في استخدام البرنامج كاهوت واثاره في دافعتهم إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية



ز. فرضية البحث

وفي هذا البحث، يقدم الباحث فروض البحث ما يلي:

هناك تأثير استخدام البرنامج كاهوت متزامنا على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم

على مفردات اللغة العربية. وبعد يشب صوابه بالبحث العلم فبالإحصاء الفروض كما يلي:

١. $H_o : X_2 = X_1$ ، فالمعنى لا يوجد تأثير آراء التلاميذ في استخدام البرنامج كاهوت

على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية.

٢. $H_a : X_2 \neq X_1$ ، فالمعنى يوجد تأثير آراء التلاميذ في استخدام البرنامج كاهوت

على دافعية التلاميذ إلى التعلم واستيعابهم على مفردات اللغة العربية.